

MIDNIGHT CLUB

灣岸 L.A. REMIX

ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP® system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP® systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP® systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP® Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP® system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP® system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP® system Instruction Manual.

CONTENTS



- 03 STARTING UP
- 05 CAREER MODE
- 06 HEADS UP DISPLAY
- 08 SPECIAL ABILITIES
- 09 POWER UPS
- 10 RACING TIPS
- 11 MULTIPLAYER

GETTING STARTED

PSP® (PlayStation® Portable) configuration



CONTROLS

DEFAULT CONTROLS

L button	Function Shift
R button	Handbrake
Analog stick	Steering (+L / Weight Transfer)
△ button	Brake / Reverse (+L / Stoppie on Motorbike)
○ button	Special Abilities / Power Ups (+L / Change Camera)
× button	Accelerator
□ button	Nitrous / Slip Stream Turbo
D pad up	Flash Headlights (+L / Previous Track)
D pad down	Look Back (+L / Next Track)
D pad right	Look Right (+L / Hydraulics Right)
D pad left	Look Left (+L / Hydraulics Left)
START button	Pause / Options
SELECT button	GPS Map

CAREER MODE

COMPETING IN RACES EARNS YOU REP POINTS AND COLD HARD CASH – THE BETTER YOU DO, THE MORE POINTS YOU GET.

Rep points are essential to progressing through Career Mode. You'll meet different characters along the way, some of whom will challenge you to get a specific number of Rep points before you can face them.

The speed at which you collect points depends on your skills in your vehicle: the higher you place and the more difficult the opponent, the more points you'll accumulate. Racers in the city are represented by coloured icons on your GPS map and these colours represent their difficulty: green racers are the easiest, yellow racers are medium and red racers are the hardest. Amassing Rep points will unlock new features and options.



HEADS UP DISPLAY

Your car's heads up display (HUD) is designed to provide only the most crucial info about your vehicle and the city around you. Here's what you'll need to know about the hud.



1. **RACE TIMER**
Displays the total time for the current race.
2. **LAP COUNTER**
For Circuit Races, shows which lap you're currently on.
3. **POSITION**
Shows where your car is in the pack.

HEADS UP DISPLAY (Continued)

4. **ARROW**
Directs you to the next checkpoint during a race, or to a race selected in Cruise with the GPS Map.
5. **MINI MAP**
Depending on what mode you're in, different icons will be displayed on the mini map.rear view mirror shows the headlights of competitors trailing behind you.
6. **REAR VIEW MIRROR**
Shows the headlights of competitors trailing behind you
7. **GAUGE CLUSTER**
Displays all pertinent dashboard gauges.
8. **SLIP STREAM / TURBO METER**
This meter builds when you are drafting another car. The meter turns green when a Slip Stream Turbo is available.
9. **NITROUS**
Displays how many Nitrous tanks you have left.
10. **DAMAGE METER**
This meter builds as your vehicle takes damage and will flash when you're close to totaling your car.
11. **TACHOMETER**
Displays your engine's RPM.
12. **SPEEDOMETER**
Shows your current speed.
13. **GEAR INDICATOR**
Displays what gear your vehicle is in.
14. **SPECIAL ABILITIES / POWER UPS**
These gauges show you what special abilities or power ups you have equipped. As you race, these gauges will charge before they're ready to be deployed.

SPECIAL ABILITIES

Having the high-performance machine of your dreams is meaningless unless you know how to handle it. As you progress through career mode, mastery of these special abilities will be key to your success.



AGRO

Allows you to plough through the competition, swatting aside any car that gets in your way. It is unlocked in Career Mode and is charged by hitting traffic and sidewalk clutter. Agro is only available on luxury cars. When fully charged, Agro can be activated or used at a later time by pressing the  button.



ROAR

Roar sends out an engine rev so loud, traffic will do anything it can to get out of the way. It is unlocked in Career Mode and charged by successful drifting. Roar is only available on muscle cars. When fully charged, Roar can be activated by pressing the  button or saved for later use.



ZONE

Simulates the adrenaline rush of racing at insane speeds by slowing down the world around you to a crawl, allowing you to squeeze around tight turns and through narrow spaces with ease. Zone is unlocked in Career Mode and charged by driving cleanly. Collisions prevent the meter from charging. Zone is only available on tuners, exotics, and bikes. Activate Zone by pressing the  button.

POWER UPS

Power Ups are an option available for every race in Online and Arcade Modes. They are activated by pressing the  button. Here are the Power Ups that can be found in the game:



DISRUPTER (Targets Opponent)
Hinders the view of the targeted opponent.



ICE (Targets Opponent)
An opponent hit by this power up slides out of control.



NITRO (Targets Self)
One tank of Nitrous is filled in your vehicle.



PULSE (Targets Opponent)
The target is projected into the air.



SHIELD (Targets Self)
Use Shield to become immune to enemy power ups. Using Shield during Capture the Flag blocks the flag from being stolen while the power up is active.



STEALTH (Targets Self)
Use Stealth to become invisible and intangible for a few seconds.



STOP (Targets Opponent)
Your target will suddenly engage both the brake and handbrake.



GO (Targets Opponent)
Causes the targeted opponent to accelerate while simultaneously disabling brakes.



REVERSE STEERING (Targets Opponent)
Causes your opponent's steering to instantly reverse.



QUAD DAMAGE (Targets Opponent)
Opponents hit by this take four times the normal damage from all impacts.

RACING TIPS

1. SLIP STREAM TURBO

While trailing closely behind an opposing racer, you'll notice their wake projecting out at you. This signifies that you're in a slipstream and your Slip Stream Turbo Meter will build. When this meter fills, pressing the  button will give you a boost of speed.

2. HANDBRAKE BURNOUT

Holding the handbrake and hitting the gas will spin the tyres. Steering gets the car to rotate and can quickly get you pointed in the right direction. Releasing the handbrake gives you an acceleration boost that helps you get up to speed and back in the race.

3. IN-AIR CONTROL

When your vehicle is catching air after performing a jump, holding the L button while moving the Analog Stick will give In-Air Control, which can be used to tilt your vehicle into a more advantageous landing position.

4. 2 WHEEL DRIVING

Narrow spaces can be manoeuvred through using 2 Wheel Driving. Holding the L button and pushing left or right on the Analog Stick will shift your car's weight to one side, enabling you to drive on two wheels. Being on two wheels also prevents competitors from using your slipstream.

5. NITROUS BOOST

Equip your vehicle with Nitrous tanks from the garage to have this feature available. Multiple tanks can be installed, with each tank allowing you to perform a Nitrous Boost during a race by pressing the  button. Using Nitrous gives your vehicle an incredible acceleration boost.

6. WEIGHT TRANSFER ON BIKES

Holding the L button while turning on a motorcycle will cause the rider to shift his weight and lean into the turn.

MULTIPLAYER

SETTING UP A MULTIPLAYER SESSION

First decide if you want to host your own game or join one already in progress. You'll need to choose which vehicle to race with. All vehicles and vehicle profiles you have saved in your garage are available in Multiplayer. If you're the host, configure the race options and start when you have the desired number of players (up to four). If the host of a game quits or is disconnected, the next person who joined the session will seamlessly become the host so the race can continue.

RACE TYPES

Once you've unlocked them during Career Mode, all Ordered, Unordered and Circuit races are available for play during a Multiplayer session. In addition, several unique race types are available exclusively during Multiplayer sessions.

CAPTURE THE FLAG

When Capture The Flag begins, the map will show a flag and drop off location. You must race to get the flag, then attempt to take the flag to the drop off location to score a point. The flag may be stolen from the holding car by ramming into it. Options for points needed to win, time limit, team organization, and game variations are given before the race begins. Game variations include Splitbase, where there are two drop off locations and Basewar, where there are two flags and two drop off locations.

PAINT

When Paint starts, a number of checkpoints will be scattered all over the city. When a vehicle crosses a checkpoint, it will become painted in a colour assigned to that vehicle – even if another vehicle has already painted it. The first to colour a predetermined percentage of checkpoints in their colour, or to have the most checkpoints in their colour at the end of the time limit wins.

TAG

At the beginning of the race, a single checkpoint is revealed. The last driver to reach this checkpoint is made "It" and a zone is created around their car. Now all the other drivers can score points by staying inside this zone. The closer you get to the tagged racer, the more points you will score, but if you touch the tagged racer, you'll become the next target. Tag races are only available in Tokyo.

FRANÇAIS

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les données et la progression de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de votre système PSP®. Les données sauvegardées peuvent être chargées depuis le même Memory Stick Duo™ ou n'importe quel autre Memory Stick Duo™ contenant des données précédemment sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP®, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP® ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP®Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP®.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP® à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP®.

SOMMAIRE

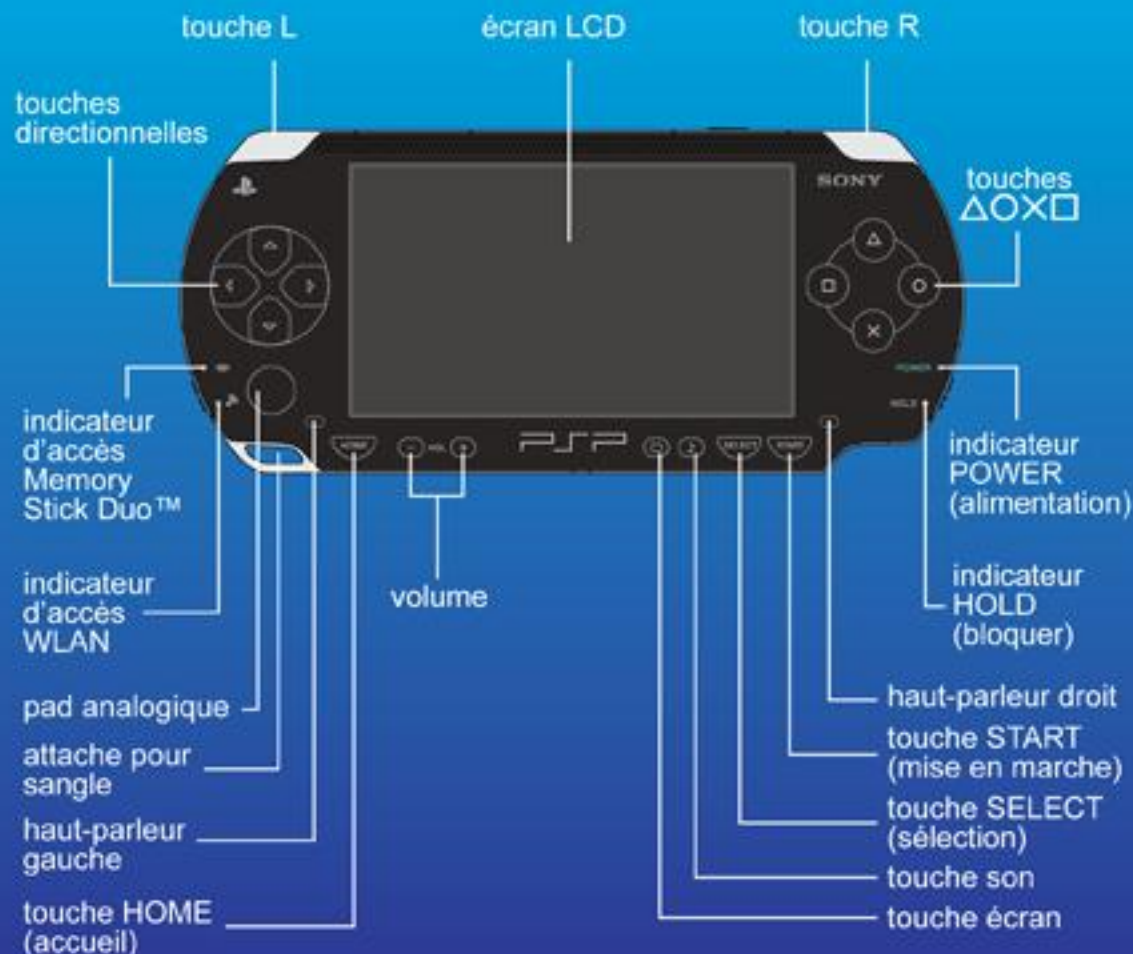


- 03 POUR COMMENCER
- 05 MODE CARRIERE
- 06 AFFICHAGE TETE HAUTE
- 08 CAPACITES SPECIALES
- 09 BONUS
- 10 CONSEIL DE PILOTAGE
- 11 MULTIJOUEUR

DÉMARRAGE

Configuration pour le système de loisir interactif PlayStation® Portable (PSP®)

Commandes 1 (les Commandes 2 sont également disponibles)



COMMANDES

DEMARRAGE + COMMANDES

Touche L	Changer de fonction
Touche R	Frein à main
Pad analogique	Direction (+L / Transfert de poids)
Touche 	Frein / marche arrière (+L / endo à moto)
Touche 	Capacités spéciales / bonus (+L / changer de caméra)
Touche 	Accélérateur
Touche 	Nitro / Turbo aspiration
Touche haut	Appel de phares (+L / piste musicale précédente)
Touche bas	Regarder derrière (+L / piste musicale suivante)
Touche droite	Regarder à droite (+L / suspension hydraulique droite)
Touche gauche	Regarder à gauche (+L / suspension hydraulique gauche)
Touche START (mise en marche)	Pause / options
Touche SELECT (selection)	GPS

MODE CARRIERE

PARTICIPER A DES COURSES TE RAPPORTE DES POINTS DE REPUTATION ET DE L'ARGENT. PLUS TU SERAS PERFORMANT, PLUS TA RECOMPENSE SERA INTERESSANTE.

Les points de réputation sont essentiels pour progresser dans le mode Carrière. Tu seras amené à croiser différents personnages au cours de ta carrière. Certains ne daigneront pas t'affronter si tu n'as pas atteint une réputation suffisante.

La vitesse à laquelle tu te constitueras ta réputation ne dépend que de tes talents de pilote. Plus tu assures et plus tes adversaires seront bons, plus tu marqueras de points. Les pilotes que tu peux rencontrer en ville sont représentés sur ton GPS par des icônes de différentes couleurs correspondant à leur niveau : les pilotes en vert sont les plus faciles, ceux en jaune sont déjà plus délicats et ceux en rouge sont les pires de tous. Tes points de réputation te permettront de débloquent de nouveaux éléments et de nouvelles options.



AFFICHAGE TETE HAUTE

L'affichage tête haute (ATH) te fournit toutes les informations nécessaires concernant ton véhicule et ce qui se passe dans la ville. Voici tout ce qu'il faut savoir sur l'ath.



1. **CHRONO**
Affiche la durée totale de la course actuelle.
2. **COMPTEUR DE TOURS**
Indique le tour que tu es en train de boucler (dans les courses sur circuit).
3. **POSITION**
Indique ta position par rapport aux autres pilotes.

AFFICHAGE TETE HAUTE (suite)

4. FLECHE

Indique la direction du prochain point de passage pendant une course ou d'une course sélectionnée via le GPS lors d'une virée.

5. MINI-CARTE

En fonction du mode choisi, différentes icônes sont affichées sur la mini-carte.

6. RETROVISEUR

Te permet de voir les phares de tes poursuivants.

7. TABLEAU DE BORD

Affiche les différents compteurs. Voir ci-contre pour plus de détails.

8. JAUGE DE TURBO ASPIRATION

Cette jauge se remplit lorsque tu suis une autre voiture de très près et devient verte quand un Turbo aspiration est disponible.

9. NITRO

Affiche le nombre de bonbonnes de nitro qu'il te reste.

10. JAUGE DE DEGATS

Cette jauge se remplit à mesure que ton véhicule subit des dégâts et clignote quand la situation devient critique.

11. TACHYMETRE

Affiche les tours par minute de ton moteur.

12. COMPTEUR DE VITESSE

Indique ta vitesse actuelle.

13. INDICATEUR DE VITESSE

Affiche la vitesse que tu viens de passer.

14. CAPACITES SPECIALES / BONUS

Ces jauges t'indiquent les capacités spéciales ou les bonus que tu as équipés. Pendant la course, ces jauges se remplissent progressivement jusqu'à ce que tu puisses les utiliser.

CAPACITES SPECIALES

Le bolide de tes rêves ne te sert à rien tant que tu ne sais pas le conduire. À mesure que tu progresseras dans le mode carrière, la maîtrise de ces capacités spéciales deviendra la clé du succès.



AGRO

Cette option te permet de foncer dans le tas en envoyant valser toutes les voitures qui se mettent en travers de ton chemin. Tu peux débloquer cette capacité spéciale au cours du mode Carrière et la charger en percutant tout ce qui se dresse sur ta route : véhicules, lampadaires, poubelles, etc. L'option Agro n'est disponible que sur les voitures de luxe. Une fois ta jauge pleine, tu peux activer l'Agro en appuyant sur la touche .



ROAR

Cette option fait rugir ton moteur si bruyamment que les autres véhicules feront tout pour s'écarter de ta route. Tu peux débloquer cette capacité spéciale dans le mode Carrière et la charger en faisant des dérapages. L'option Roar n'est disponible que sur les muscle cars. Une fois la jauge pleine, tu peux activer le Roar en appuyant sur la touche .



ZONE

Cette option simule la montée d'adrénaline générée par une course à tombeau ouvert en ralentissant ton environnement pour te permettre de mieux négocier les virages serrés et les passages étroits. Tu peux débloquer cette capacité spéciale dans le mode Carrière. Pour remplir ta jauge de Zone, il te suffit d'adopter la conduite la plus précise possible et notamment d'éviter toute collision. L'option Zone n'est disponible que sur les voitures de tuning, les supercars et les motos. Pour activer la Zone, appuie sur la touche .

BONUS

Les bonus sont des options disponibles pour toutes les courses en ligne ou en mode arcade. Pour activer un bonus, appuie sur la touche . Voici la liste des bonus disponibles dans le jeu :



NEUTRALISATEUR (Adversaires)

Ce bonus brouille la vision de l'adversaire ciblé.



GLACE (Adversaires)

An opponent hit by this power up slides out of control.



NITRO (Joueur)

Recharge une bonbonne de nitro de ton véhicule.



IMPULSION (Adversaires)

La cible est projetée dans les airs.



BOUCLIER (Joueur)

Utilise le bouclier pour te protéger des bonus adverses. Utilise le bouclier en mode Capture de drapeau pour conserver le drapeau malgré un choc.



INVISIBILITE (Joueur)

Grâce à ce bonus, tu deviens invisible et intouchable pendant quelques secondes.



STOP (Adversaires)

Le frein et le frein à main de ta cible s'enclenchent simultanément.



GO! (Adversaires)

La cible accélère sans pouvoir freiner.



DIRECTION INVERSEE (Adversaires)

Les commandes de ton adversaire sont instantanément inversées.



DEGATS X4 (Adversaires)

Les adversaires touchés par ce bonus subissent quatre fois plus de dégâts en cas d'impact.

CONSEIL DE PILOTAGE

1. TURBO ASPIRATION

Lorsque tu suis un adversaire de près, tu peux remarquer une trainée se former derrière lui. Tu es alors en train de profiter de son aspiration et de remplir ta jauge d'aspiration. Une fois cette jauge pleine, appuie sur la touche  pour profiter d'une accélération similaire à une utilisation de nitro.

2. BURNOUT AU FREIN A MAIN

Serre le frein à main et accélère pour faire patiner les roues. En tournant le volant, tu feras pivoter la voiture sur place. Relâche le frein à main quand la voiture est face à la route pour partir en trombe et revenir dans la course.

3. CONTROLE AERIEN

Lorsque ton véhicule est dans les airs après un saut, maintiens la touche L et oriente le pad analogique pour contrôler l'inclinaison de ton véhicule et assurer ton retour sur la terre ferme.

4. PILOTAGE SUR 2 ROUES

Pour appréhender au mieux les espaces les plus étroits, tu peux utiliser le pilotage sur 2 roues. Maintiens la touche L et oriente le pad analogique vers la gauche ou vers la droite pour transférer ton poids d'un côté ou de l'autre et piloter sur 2 roues. Dans cette position, tes adversaires ne pourront pas profiter de ton aspiration.

5. NITRO

Equipe ton véhicule de bonbonnes de nitro dans un garage pour disposer de cette option. Tu peux installer plusieurs bonbonnes afin de bénéficier de plusieurs accélérations. Il te suffit d'appuyer sur la touche  pour profiter d'une belle pointe de vitesse.

6. TRANSFERT DE POIDS A MOTO

Maintiens la touche L tout en prenant un virage à moto pour que le pilote se penche dans le virage.

MULTIJOUEUR

LANCER UNE SESSION MULTIJOUEUR

Tu dois d'abord décider si tu souhaites héberger ta propre partie ou rejoindre une course existante. Ensuite, choisis un véhicule. Tous les véhicules et profils de véhicule que tu as sauvegardés dans ton garage sont disponibles en mode Multijoueur. Si tu es l'hôte d'une partie, configure les options et donne le départ quand tous les joueurs ont rejoint la partie (jusqu'à quatre joueurs). Si l'hôte quitte la partie ou se déconnecte, le premier joueur à avoir rejoint la session en devient alors le nouvel hôte afin que la course puisse continuer.

TYPES DE COURSE

Une fois débloquées en mode Carrière, toutes les courses en ordre fixe, en ordre libre et sur circuit sont disponibles dans le mode Multijoueur. En outre, plusieurs courses exclusives au mode Multijoueur sont disponibles.

CAPTURE DU DRAPEAU

Au début de ce type de partie, la carte indique la position d'un drapeau et le lieu où il doit être déposé. Les concurrents s'affrontent pour récupérer le drapeau, puis tentent de le rapporter à l'emplacement indiqué afin de marquer un point. Pour voler le drapeau au joueur qui le possède, il suffit de le percuter. Avant le départ de cette partie, un certain nombre d'options sont définies : le nombre de points nécessaire à la victoire, la limite de temps, l'organisation des équipes et les variantes. Il existe plusieurs variantes à ce mode de jeu, dont Neutre qui propose deux points de dépôt et Guerre de QG qui propose deux drapeaux et deux points de dépôt.

PEINTURE

Au début de cette partie, un certain nombre de points de passage sont dispersés dans la ville. Lorsqu'un véhicule franchit un point de passage, celui-ci est alors peint de la couleur assignée à ce véhicule (même si un autre véhicule l'a précédé). Le premier pilote à colorer un pourcentage défini de points de passage, ou le joueur ayant le plus de points de passage portant sa couleur à la fin du temps imparti, remporte la victoire.

TAG

Au début de cette partie, un seul point de passage est révélé. Le dernier à atteindre ce point de passage devient "le boulet" et une zone est créée autour de son véhicule. Les autres pilotes peuvent alors marquer des points en restant à l'intérieur de cette zone. Plus tu te rapproches du "boulet", plus tu marques de points. Mais en cas de collision avec lui, c'est toi qui deviens la cible. Les courses Tag ne sont disponibles qu'à Tokyo.

DEUTSCH

MEMORY STICK DUO™

Um Spieleinstellungen und Fortschritt zu speichern, stecke einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz deines PSP®-Systems. Gespeicherte Spieldaten können von demselben Memory Stick Duo™ oder einem Memory Stick Duo™, der zuvor gespeicherte Spieldaten enthält, geladen werden.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP®-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP®-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP®-Game in ihr PSP®-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP®-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP®-Systems.

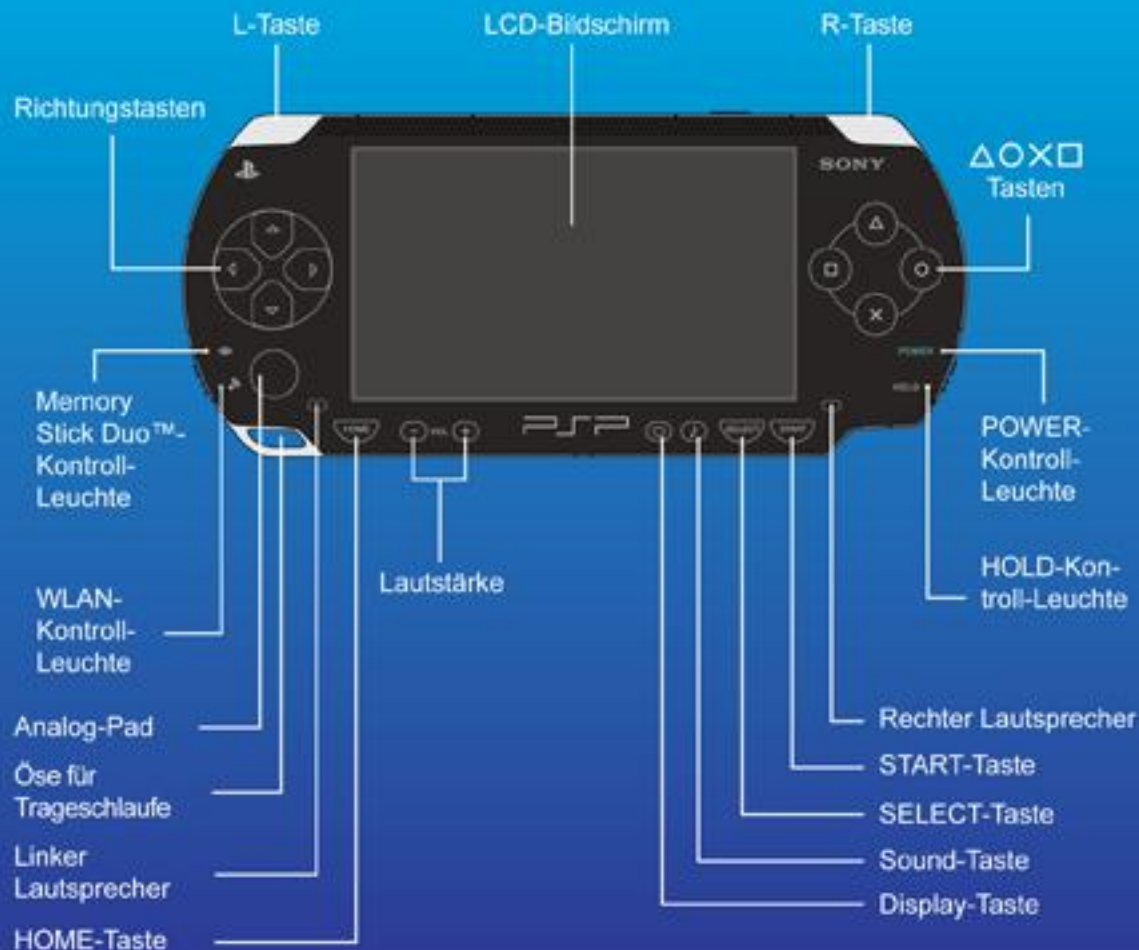
INHALT



- 03 LOSLEGEN
- 05 KARRIERE-MODUS
- 06 HUD
- 08 SPEZIALFÄHIGKEITEN
- 09 POWER UPS
- 10 RACER-TIPP
- 11 MULTIPLAYER

LOSLEGEN

PSP® (PlayStation® Portable) Systemkonfiguration
Kontrolleinstellungen 1 (Kontrolleinstellungen 2 auch möglich)



SPIELSTEUERUNG

L-Taste

R-Taste

ANALOG-PAD

△-Taste

○-Taste

×-Taste

□-Taste

Oben-Taste

Unten-Taste

Rechts-Taste

Links-Taste

START-Taste

SELECT-Taste

Funktionswechsel

Handbremse

Lenken (+L/Gewichtstransfer)

Bremsen/Rückwärts (+L/Stoppie mit Motorrad)

Spezialfähigkeiten/Powerups
(+L/Kamera wechseln)

Beschleunigen

Nitro/Windschatten-Turbo

Aufblenden (+L/Vorheriger Song)

Zurückschauen (+L/Nächster Song)

Blick nach rechts (+L/Hydraulik rechts)

Blick nach links (+L/Hydraulik links)

Pause/Optionen

GPS-Karte

KARRIERE MODUS

FÜR DIE TEILNAHME AN RENNEN BEKOMMST DU REP-PUNKTE UND BARES GELD. JE BESSER DU ABSCHNEIDEST, DESTO MEHR PUNKTE BEKOMMST DU.

Rep-Punkte sind für dein Fortkommen im Karriere-Modus entscheidend. Einige der Typen, die du im Laufe des Spiels kennlernst, erwarten, dass du eine bestimmte Zahl von Rep-Punkten sammelst, bevor sie gegen dich antreten.

Wie schnell du Punkte sammelst, hängt in erster Linie von deinen Fahrkünsten ab: Je besser deine Platzierung und je schwieriger dein Gegner ist, desto mehr Punkte bekommst du. Du erkennst die Racer der Stadt an bunten Symbolen auf deiner GPS-Karte. Die Farbe der Symbole zeigt den Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Racers an: Grün = Leicht, Gelb = Mittel, Rot = Schwer. Hast du genug Rep gesammelt, werden neue Funktionen und Optionen freigeschaltet.



HUD

Das heads up display (hud) deines autos versorgt dich mit den wichtigsten informationen über dein fahrzeug und deine umgebung. Folgende informationen sind auf dem hud enthalten.



1. **TIMER**
Zeigt die Gesamtzeit des aktuellen Rennens an.
2. **RUNDENZÄHLER**
In Streckenrennen zeigt der Rundenzähler die aktuelle Runde an.
3. **POSITION**
Wirf einen Blick auf deine Position.

HUD (Cont)

4. PFEIL

Zeigt während eines Rennens in die Richtung des nächsten Checkpoints. Im Spritztour-Modus zeigt der Pfeil in die Richtung des auf der GPS-Karte gewählten Rennens.

5. RADAR

Abhängig vom gewählten Spielmodus werden auf dem Radar unterschiedliche Symbole angezeigt.

6. RÜCKSPIEGEL

Zeigt die Scheinwerfer von Racern hinter dir an.

7. ANZEIGENBEREICH

Zeigt alle Anzeigen des Armaturenbretts an. Weitere Informationen siehe rechts.

8. WINDSCHATTEN-TURBO-ANZEIGE

Diese Anzeige füllt sich, wenn du ein anderes Auto draftest. Ist ein Windschatten-Turbo verfügbar, färbt sich die Anzeige grün.

9. NITRO

Zeigt deine verfügbaren Nitroladungen an.

10. SCHADENSANZEIGE

Diese Anzeige füllt sich, wenn dein Fahrzeug beschädigt wird. Beginnt sie zu blinken, steht dein Fahrzeug kurz vor einem Totalschaden.

11. DREHZAHLMESSER

Zeigt die Drehzahl deines Motors an.

12. TACHOMETER

Zeigt deine aktuelle Geschwindigkeit an.

13. GANGANZEIGE

Zeigt den eingelegten Gang an.

14. SPEZIALFÄHIGKEITEN/POWERUPS

An diesen Anzeigen kannst du deine aktiven Spezialfähigkeiten bzw. Powerups ablesen. Während des Rennens laden sich diese Anzeigen auf, bis die entsprechenden Fähigkeiten/Powerups schließlich eingesetzt werden können.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Das hochleistungsfahrzeug deiner träume nützt dir gar nichts, wenn du nicht weisst, wie man es bedient. Im laufe des karriere-modus ist die beherrschung dieser spezialfähigkeiten der schlüssel zum erfolg.



AGRO

Rase einfach durch das Teilnehmer-feld und räume alle gegnerischen Fahrzeuge aus dem Weg. Agro wird im Karriere-Modus freigeschaltet und aufgeladen, indem du andere Fahrzeuge oder Objekte auf Gehwegen rammst. Agro ist nur für Luxusfahrzeuge verfügbar. Ist dein Agro voll aufgeladen, kannst du es mit der -Taste sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt aktivieren.



ROAR

Roar aktiviert ein ohrenbetäubendes Motorengeräusch, das andere Racer in die Flucht schlägt. Roar wird im Karriere-Modus freigeschaltet und durch erfolgreiches Driften aufgeladen. Roar ist nur für Muscle-Cars verfügbar. Ist dein Roar voll aufgeladen, kannst du es mit der -Taste sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt aktivieren.



FOKUS

Simuliert den Adrenalinrausch einer halsbrecherischen Fahrt, indem er die Umgebung um dich herum verlangsamt. Enge Kurven und Schmalstellen sind für dich dadurch kein Problem. Fokus wird im Karriere-Modus durch eine fehlerfreie Fahrt freigeschaltet und aufgeladen. Kollisionen verhindern die Aufladung der Anzeige. Fokus ist nur für Tuner, Exoten und Motorräder verfügbar. Drücke die -Taste, um Fokus zu aktivieren.

POWERUPS

Powerups sind in allen rennen des online- bzw. Arcade-modus verfügbar. Drücke die -taste, um sie zu aktivieren. Folgende powerups sind im spiel enthalten::



STÖRER (Ziel: Gegner)

Blockiert die Sicht des anvisierten Gegners.



EIS (Ziel: Gegner)

Der Gegner verliert die Kontrolle über sein Fahrzeug.



NITRO (Ziel: Selbst)

Ein Kanister Nitro wird in dein Fahrzeug gefüllt.



IMPULS (Ziel: Gegner)

Das Ziel wird in die Luft geschleudert.



SCHILD (Ziel: Selbst)

Mit dem Schild bist du immun gegen gegnerische Powerups. Setzt du ihn im Capture the Flag-Modus ein, kann die Flagge nicht gestohlen werden, solange das Powerup aktiv ist.



TARNUNG (Ziel: Selbst)

Werde einige Sekunden lang unsichtbar und damit unantastbar.



STOP (Ziel: Gegner)

Dein Ziel tritt plötzlich auf die Bremse und zieht die Handbremse.



GO (Ziel: Gegner)

Während der anvisierte Gegner beschleunigt, fallen gleichzeitig seine Bremsen aus.



STEUERUNG UMDREHEN (Ziel: Gegner)

Die Steuerung deines Gegners wird sofort gespiegelt.



4FACH-SCHADEN (Ziel: Gegner)

Von diesem Powerup getroffene Gegner erleiden vierfachen Schaden.

RACER-TIPP

1. WINDSCHATTEN-TURBO

Fährst du dicht hinter einem anderen Racer, bist du in dessen Windschatten. Ist dies der Fall, füllt sich deine Windschatten-Turbo-Anzeige. Drücke die -Taste, wenn die Anzeige voll ist, um zu beschleunigen.

2. HANDBREMSEN-BURNOUT

Wenn du die Handbremse ziehst und Gas gibst, drehen deine Reifen durch. Wenn du jetzt lenkst, kannst du dein Fahrzeug schnell in die gewünschte Richtung drehen. Lässt du die Handbremse los, geht dein Fahrzeug ab wie eine Rakete und du lässt deine Gegner mühelos hinter dir.

3. STEUERUNG IN DER LUFT

Segelt dein Fahrzeug nach einem Sprung durch die Luft, halte die L-Taste gedrückt und bewege das Analog-Pad, um dein Fahrzeug in der Luft zu steuern und in eine günstige Landeposition zu bewegen.

4. FAHRT AUF ZWEI RÄDERN

Schmalstellen kannst du auf zwei Rädern passieren. Halte dazu die L-Taste gedrückt und bewege das Analog-Pad nach links/rechts, um das Gewicht des Autos auf eine Seite zu verlagern und auf zwei Rädern zu fahren. Solange du auf zwei Rädern unterwegs bist, kann übrigens kein Gegner in deinem Windschatten fahren.

5. NITRO-TURBO

Diese Funktion ist verfügbar, nachdem du in dein Auto Nitro-Kanister aus der Werkstatt eingebaut hast. Du kannst mehrere Kanister einbauen. Drückst du während eines Rennens die -Taste, aktiviert jeder Kanister einen Nitro-Turbo. Setzt du Nitro ein, beschleunigt dein Fahrzeug kurzzeitig wie eine Rakete.

6. GEWICHTSTRANSFER AUF MOTORRÄDERN

Hältst du in einer Kurve die L-Taste gedrückt, verlagert der Fahrer sein Gewicht und lehnt sich in die Kurve.

MULTIPLAYER

KONFIGURATION EINER MULTIPLAYER-SITZUNG

Zunächst musst du entscheiden, ob du ein Spiel hosten oder einem laufenden Spiel beitreten möchtest und ein Fahrzeug wählen. Im Multiplayer-Modus sind alle in deiner Werkstatt gespeicherten Fahrzeuge und Fahrzeugprofile verfügbar. Bist du der Host, kannst du die Rennoptionen konfigurieren und das Spiel starten, sobald diesem die gewünschte Anzahl von Spielern (bis zu 4) beigetreten ist. Wenn der Host das Spiel beendet oder die Verbindung unterbricht, übernimmt automatisch der nächste Spieler, der der Sitzung beigetreten ist, die Rolle des Hosts, damit das Rennen nahtlos weitergeht.

RENNTYPEN

Alle im Karriere-Modus freigeschalteten geordneten, ungeordneten und Strecken-Rennen sind im Multiplayer-Modus verfügbar. Einige weitere Renntypen stehen ausschließlich im Multiplayer-Modus zur Verfügung.

CAPTURE THE FLAG

Am Anfang des Spiels werden eine Flagge und eine Zielposition angezeigt. Du musst die Flagge an dich bringen und an der Zielposition abliefern, um einen Punkt zu erhalten. Rammst du den Flaggenträger, kannst du ihm die Flagge abnehmen. Die Zahl der für den Sieg erforderlichen Punkte, das Zeitlimit, die Team-Zusammenstellung sowie verschiedene Spiel-Varianten werden vor dem Rennen festgelegt. Zu diesen Varianten gehören "Geteilte Basen" mit zwei Zielpositionen und "Basenkrieg" mit zwei Flaggen und zwei Lieferpunkten.

PAINT

In diesem Modus werden zu Rennbeginn in der ganzen Stadt Checkpoints verteilt. Passiert ein Fahrzeug einen Checkpoint, wird er in der mit dem Fahrzeug verknüpften Farbe lackiert ... selbst wenn er bereits von einem anderen Fahrzeug lackiert wurde. Der Racer, der zuerst den verlangten Prozentsatz von Checkpoints färbt, oder innerhalb der erlaubten Zeit die meisten Checkpoints lackiert, gewinnt.

TAG

Bei Rennbeginn wird ein Check-point enthüllt. Der Fahrer, der diesen Checkpoint als Letzter erreicht, wird mit einer "Zone" um sein Auto markiert. Alle anderen Fahrer, die in dieser Zone bleiben, erhalten Punkte. Je näher du dem markierten Racer kommst, desto mehr Punkte bekommst du. Berührst du ihn allerdings, wirst du selbst getagged. Tag-Rennen sind nur in Tokio verfügbar.

ITALIANO

MEMORY STICK DUO™

Per poter salvare le impostazioni e i progressi di gioco, devi inserire un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da un qualsiasi Memory Stick Duo™ che contenga dei dati di gioco salvati in precedenza.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP®, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP® di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP®Game inserito nel loro sistema PSP®.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP® di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP®.

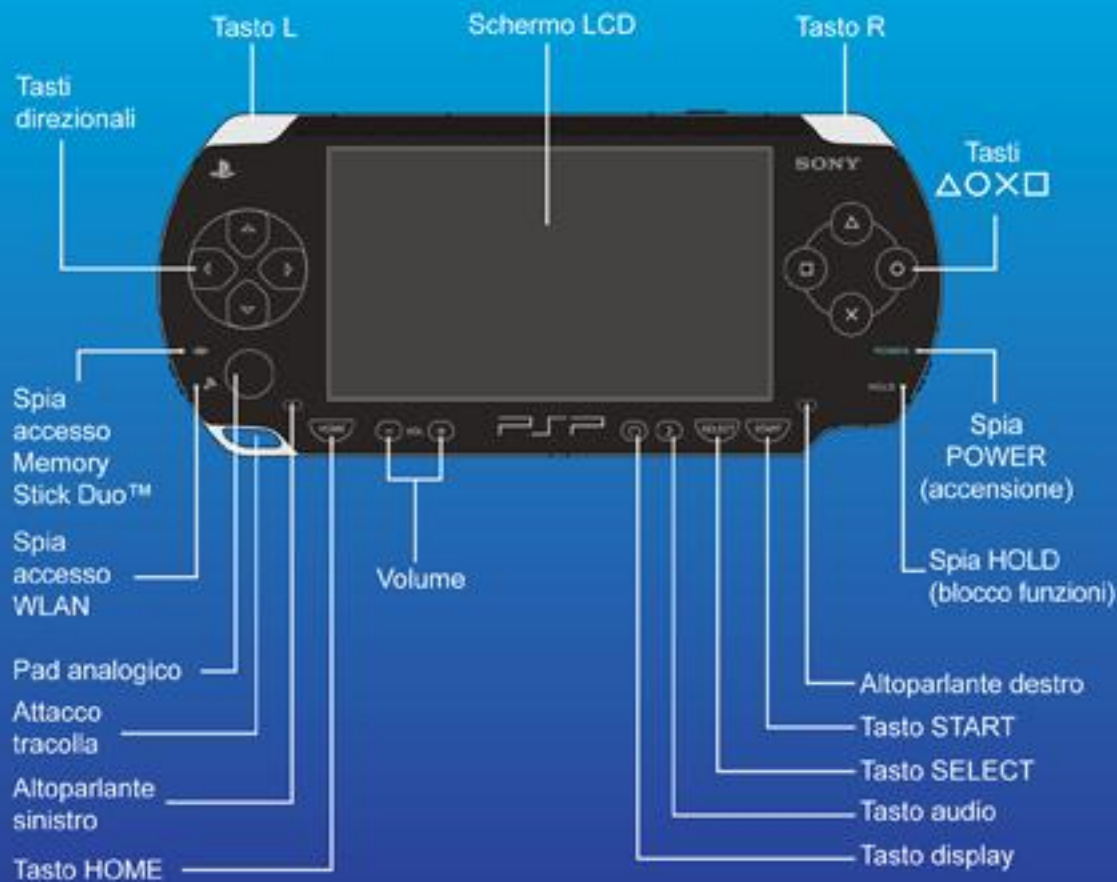
SOMMARIO



- 03 PER INIZIARE
- 05 MODALITÀ CARRIERA
- 06 INTERFACCIA
- 08 ABILITÀ SPECIALI
- 09 POTENZIAMENTI
- 10 SUGGERIMENTO
- 11 MULTIPLAYER

PER INIZIARE

Configurazione Sistema PSP® (PlayStation® Portable)



COMANDI

COMANDI PREDEFINITI

Tasto L	Seconda funzione
Tasto R	Freno a mano
Pad analogico	Sterzo (+L = spostamento peso)
Tasto ▲	Freno/retromarcia (+L = stoppie su motocicletta)
Tasto ○	Abilità speciali/potenziamenti (+L = cambia visuale)
Tasto ✕	Acceleratore
Tasto □	Nitro/effetto turbo di scia (ets)
Tasto su	Lampeggia con i fari (+L = brano precedente)
Tasto giù	Guarda dietro (+L = brano successivo)
Tasto destra	Guarda a destra (+L = parti idrauliche di destra)
Tasto sinistra	Guarda a sinistra (+L = parti idrauliche di sinistra)
Tasto START	Pausa/opzioni
Tasto SELECT	Mappa gps

MODALITÀ CARRIERA

GAREGGIA PER GUADAGNARE REP E SOLDI. A PRESTAZIONI MIGLIORI CORRISPONDONO RICOMPENSE MIGLIORI.

La REP è essenziale per progredire nella carriera. Nel corso del gioco incontrerai vari personaggi, alcuni dei quali ti sfideranno solo quando avrai superato una certa soglia di REP.

La rapidità con cui guadagni REP dipende dalla tua abilità dietro il volante: a posizioni migliori e avversari più impegnativi corrispondo maggiori incrementi della REP. Gli avversari presenti in città sulla mappa GPS sono rappresentati da icone colorate. I colori indicano la difficoltà: gli avversari verdi sono facili, quelli gialli medi, quelli rossi i più difficili. Accumulando REP sbloccherai nuove funzionalità e opzioni.



INTERFACCIA

Sull'interfaccia troverai solo le informazioni essenziali riguardanti il tuo veicolo e la città che ti circonda. Ecco quello che devi sapere.



1. **CRONOMETRO**
Mostra il tempo totale di gara.
2. **NUMERO DI GIRI**
Nelle gare su circuito indica il giro attuale.
3. **POSIZIONE**
Mostra la tua posizione attuale.

INTERFACCIA (segue)

4. FRECCIA

Indica il checkpoint successivo durante una gara oppure la destinazione impostata come meta sulla mappa GPS in guida libera.

5. MAPPA

A seconda della modalità in cui ti trovi, sulla minimappa appariranno icone diverse.

6. SPECCHIETTO RETROVISORE

Mostra i fari degli avversari dietro di te.

7. INDICATORI CRUSCOTTO

Mostra tutti gli indicatori rilevanti del cruscotto. Per ulteriori dettagli, guarda a destra.

8. EFFETTO TURBO DI SCIA (ETS)

Questo indicatore si riempie mentre corri sulla scia di un altro veicolo e diventa verde quando l'ETS è carico.

9. NITRO

Mostra quante bombole di nitro hai a disposizione.

10. INDICATORE DANNI

Questo indicatore si riempie man mano che subisci danni e comincia a lampeggiare quando stai per sfasciare il tuo bolide.

11. CONTAGIRI

Mostra i giri del motore.

12. TACHIMETRO

Mostra la velocità attuale.

13. MARCIA INSERITA

Mostra la marcia inserita al momento.

14. ABILITÀ SPECIALI/POTENZIAMENT

Questi indicatori mostrano le abilità speciali o i potenziamenti equipaggiati. Per poter usare le abilità speciali dovrai riempire l'indicatore durante la gara.

ABILITÀ SPECIALI

Possedere il bolide dei tuoi sogni non ha molto senso se non sai maneggiarlo. Procedendo in modalità carriera, la padronanza delle seguenti abilità speciali potrà fare la differenza.



ARIETE

Permette di aprirsi letteralmente un varco tra gli avversari, sbattendo fuori strada qualsiasi auto ti si pari davanti. Viene sbloccato nella carriera e si carica sbattendo contro macchine e ostacoli. Quando è completamente carico, puoi attivarlo subito o quando preferisci premendo . Ariete è disponibile solo sulle auto di lusso.



FURIA

Produce un rombo di motore talmente rumoroso che le auto intorno faranno di tutto per togliersi di torno. Viene sbloccato nella carriera e si carica derapando. Una volta carico, puoi attivarlo premendo  o conservarlo per un uso futuro. Furia è disponibile solo sulle muscle car.



ZEN

Simula la scarica di adrenalina che si prova quando si corre a velocità folli facendo rallentare il mondo intorno a te e permettendoti di affrontare meglio le curve strette o di passare attraverso spazi ristretti con più facilità. Viene sbloccato nella carriera e si carica guidando in maniera pulita. Le collisioni impediscono all'indicatore di riempirsi. Puoi attivarlo premendo . Zen è disponibile solo sulle tuner, sulle supercar e sulle moto sportive.

POTENZIAMENTI

I potenziamenti sono disponibili nelle modalità arcade e online e si attivano premendo .
Di seguito i potenziamenti disponibili nel gioco:



DISGREGATORE (Obiettivi avversari)
Ostacola la visuale dell'avversario colpito.



GHIACCIO (Obiettivi avversari)
L'avversario colpito perde il controllo dell'auto.



NITRO (Auto obiettivi)
Si riempie una tua bombola di nitro.



IMPULSO (Obiettivi avversari)
Il bersaglio è lanciato per aria.



SCUDO (Auto obiettivi)
Usa lo scudo per diventare immune ai potenziamenti nemici. Attivando lo scudo in modalità Bandiera non ti potrà essere sottratta la bandiera.



INVISIBILITÀ (Auto obiettivi)
Usala per diventare invisibile e intangibile per qualche secondo.



STOP (Obiettivi avversari)
Il bersaglio userà improvvisamente freni e freno a mano insieme.



VIA (Obiettivi avversari)
Il bersaglio accelererà senza poter usare i freni.



STERZO INVERTITO (Obiettivi avversari)
Lo sterzo dell'avversario verrà automaticamente invertito.



DANNI X 4 (Obiettivi avversari)
Il bersaglio subirà il quadruplo dei danni quando verrà colpito.

SUGGERIMENTO

1. EFFETTO TURBO DI SCIA (ETS)

Se corri direttamente alle spalle di un avversario, noterai che il suo veicolo emana una scia. Questo significa che sei sulla sua scia. Il tuo indicatore dell'effetto turbo di scia (ETS) comincerà a riempirsi. Quando è pieno, premi  per ottenere un'accelerazione extra.

2. SGOMMATA

Tieni premuto il freno a mano e accelera contemporaneamente per far girare le ruote a vuoto. Sterzando, farai ruotare il veicolo e potrai puntare verso la direzione desiderata. Rilascia il freno a mano per effettuare una ripartenza veloce e tornare in gara.

3. COMANDI IN ARIA

Mentre il tuo veicolo si trova a mezz'aria dopo aver effettuato un salto, tieni premuto il tasto L e muovi il pad analogico per passare ai comandi in aria, grazie i quali puoi inclinare il veicolo e raggiungere l'assetto ideale per l'atterraggio.

4. SU DUE RUOTE

Puoi passare attraverso spazi apparentemente troppo stretti guidando la tua auto su due ruote. Tieni premuto il tasto L e muovi il pad analogico a sinistra o a destra per spostare tutto su un lato il peso del veicolo, permettendoti di guidare su due ruote. In questo modo, tra l'altro, impedirai agli avversari di sfruttare la tua scia.

5. NITRO

Equipaggia il tuo veicolo con bombole di nitro all'officina. Puoi installare più bombole, ciascuna delle quali ti fornirà un'accelerazione extra in gara quando premerai . Usando una bombola di nitro, otterrai un'accelerazione incredibile.

6. SPOSTAMENTO PESO SULLE MOTO

Tieni premuto il tasto L mentre sterzi con la moto per far spostare il peso al pilota e farlo inclinare durante la curva.

MULTIPLAYER

CREARE UNA SESSIONE MULTIPLAYER

Anzitutto decidi se vuoi ospitare la partita o sei vuoi unirti a una già esistente. Poi scegli con quale veicolo gareggiare. Nella modalità multiplayer sono disponibili tutti i mezzi che hai salvato nell'officina. Se sei l'host, configura le opzioni di gara e poi avvia la sfida quando hai raggiunto il numero di giocatori desiderato (fino a quattro). Se l'host abbandona la partita o interrompe la sua connessione, diventerà host il primo giocatore che in ordine di tempo si è unito alla partita, in modo da consentire la prosecuzione della gara.

TIPI DI GARA

Nelle sessioni multiplayer saranno disponibili tutte le gare ordinate, non ordinate e su circuito sbloccate nella carriera, oltre a diverse gare esclusive proprio della modalità multiplayer.

BANDIERA

All'inizio della partita, la mappa mostrerà una bandiera e un punto convenuto. I giocatori devono correre verso la bandiera, prenderla e portarla al punto convenuto per segnare un punto a loro favore. La bandiera può essere rubata a un avversario andando a sbattergli contro. Prima dell'inizio della partita, è possibile scegliere il numero di punti per la vittoria, il tempo limite, le squadre ed eventuali variazioni sul tema, comprendenti "Divisione", dove ci sono due punti convenuti, e "Guerra delle basi", dove ci sono due bandiere e due punti convenuti.

CONQUISTA

All'inizio della partita, nella città appare una serie di checkpoint. Ogni volta che un veicolo supera un checkpoint, questo verrà colorato del colore assegnato a quel determinato veicolo. Vince il giocatore che per primo vede il proprio colore campeggiare su una percentuale prestabilita di checkpoint o che, allo scadere del tempo limite, ha più checkpoint del proprio colore.

TOCCATA E FUGA

All'inizio della partita, viene rivelato un solo checkpoint. L'ultimo giocatore a oltrepassarlo diventa il "nemico" e intorno al suo veicolo si viene a creare un'area stando entro la quale gli altri giocatori guadagnano punti (tanti più quanto più vicino stanno al "nemico"). Per liberarsi del ruolo di "nemico" è necessario uno scontro. Queste sfide sono disponibili solo nell'area di Tokyo.

ESPAÑOL

MEMORY STICK DUO™

Para guardar los ajustes y progresos del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. Los datos de juego guardados se pueden cargar desde el mismo Memory Stick Duo™ o de cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos de juego guardados.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP® entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP® comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP®Game en su sistema PSP®.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP® conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP®.

ÍNDICE



- 03 COMENZAR
- 05 MODO CARRERA
- 06 INTERFAZ
- 08 HABILIDADES ESPECIALES
- 09 MEJORAS
- 10 CONSEJO DURANTE LA CARRERA
- 11 MULTIJUGADOR

COMENZAR

Ajustes del sistema de entretenimiento portátil PSP®



CONTROLES

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón L	Cambiar de función
Botón R	Freno de mano
Pad Analógico	Dirección (+Botón L: cambio de peso)
△ botón	Frenar/Marcha atrás (+Botón L: conducir sobre la rueda delantera en una moto)
○ botón	Habilidades especiales/Mejoras (+Botón L: cambiar la cámara)
× botón	Acelerador
□ botón	Nitroso/Turbo de rebufo
Botón Hacia Arriba	Ráfaga con los faros (+Botón L: canción anterior)
Botón Hacia Abajo	Mirar hacia atrás (+Botón L: canción siguiente)
Botón Hacia La Derecha	Mirar hacia la derecha (+Botón L: hidráulica hacia la derecha)
Botón Hacia La Izquierda	Mirar hacia la izquierda (+Botón L: hidráulica hacia la izquierda)
Botón START (Inicio)	Pausa/Opciones
Botón SELECT (Selección)	Mapa GPS

MODO CARRERA

COMPETIR EN CARRERAS TE HARÁ GANAR REPUTACIÓN Y DINERO CONTANTE Y SONANTE. CUANTO MEJOR LO HAGAS, MÁS PUNTOS CONSEGUIRÁS.

Los puntos de reputación son esenciales para avanzar en el modo historia. En él conocerás a diversos personajes y algunos de ellos te desafiarán a que consigas una cantidad determinada de puntos de reputación para poder enfrentarte a ellos.

La velocidad a la que se obtienen puntos depende de tu habilidad al volante: cuanto mejor sea tu posición y más difícil el adversario, más puntos conseguirás. En la ciudad, los pilotos aparecerán representados como iconos de colores en el mapa GPS; estos colores indican su dificultad: los pilotos verdes son los más fáciles, los amarillos son de dificultad media y los rojos son los más complicados. Acumular puntos de reputación te permitirá desbloquear nuevas características y opciones.



INTERFAZ

El visor de tu coche está diseñado para proporcionarte la información más importante sobre el vehículo y sobre la ciudad. A continuación te contamos todo lo que necesitas saber sobre el visor



- 1. CRONÓMETRO DE CARRERA**
Muestra el tiempo total de la carrera actual.
- 2. CONTADOR DE VUELTAS**
En las carreras en circuito, muestran en qué vuelta estás.
- 3. POSICIÓN**
Muestra tu puesto en la carrera.

INTERFAZ (Continuación)

4. FLECHA

Apunta hacia el siguiente punto de control durante las carreras o hacia una carrera seleccionada en el mapa GPS en modo libre.

5. MINIMAPA

El minimapa mostrará distintos iconos en función del modo en el que te encuentres.

6. ESPEJO RETROVISOR

Muestra los faros de los competidores que te siguen.

7. INDICADORES

Muestran toda la información del salpicadero. Consulta a la derecha para conocer más detalles.

8. INDICADOR DE TURBO DE REBUFO

Este indicador aumenta cuando vas al rebufo de otro coche. Se pondrá de color verde cuando el turbo de rebufo esté disponible.

9. NITROSO

Muestra la cantidad de depósitos de nitroso disponibles.

10. INDICADOR DE DAÑOS

Este indicador aumenta al sufrir daños y parpadeará cuando estés a punto de destruir el vehículo.

11. TACÓMETRO

Muestra las revoluciones del motor.

12. VELOCÍMETRO

Muestra la velocidad actual.

13. INDICADOR DE MARCHA

Muestra en qué marcha está el vehículo.

14. HABILIDADES ESPECIALES/MEJORAS

Estos indicadores muestran las habilidades especiales o las mejoras con las que te has equipado. Al correr, los indicadores se irán llenando y te informarán de cuándo puedes utilizarlos.

HABILIDADES ESPECIALES

Tener el vehículo de alto rendimiento de tus sueños no sirve de nada si no sabes manejarlo. Al progresar en el modo historia, dominar estas habilidades especiales será la clave de tu éxito.



AGRESIÓN

Te permite abrirte camino entre la competencia, apartando hacia los lados a cualquier vehículo que se interponga. Se desbloquea en el modo historia y se carga al chocar contra el tráfico y la basura de las aceras. Agresión solo está disponible en los coches de lujo. Cuando está totalmente cargada, Agresión puede activarse o utilizarse en otro momento con solo pulsar el botón .



RUGIDO

Rugido hace que el motor se revolucione tanto que los vehículos que estén delante de ti harán lo que sea para apartarse. Se desbloquea en el modo historia y se carga al derrapar. Solo está disponible en los coches de potencia. Una vez cargado, pulsa el botón  para activar Rugido o guárdalo para otro momento.



ZONA

Simula el subidón de adrenalina al conducir a altísimas velocidades. Para ello, todo lo que te rodea irá sumamente despacio, de forma que podrás tomar curvas cerradas o atravesar zonas estrechas con gran facilidad. Zona se desbloquea en el modo historia y se carga al conducir perfectamente. Los choques impiden que el indicador se cargue. Zona solo está disponible en los coches tuneados, en los exóticos y en las motos. Activa Zona con el botón .

MEJORAS

Las mejoras son una opción disponible en todas las carreras de los modos en línea y arcade. Se activan al pulsar el botón . Aquí tienes una lista con todas las mejoras del juego:



DISRUPTOR (Objetivos Adversarios)
Entorpece la visión del objetivo seleccionado.



HIELO (Objetivos Adversarios)
El adversario derrapará sin control.



NITROSO (Auto-mejora)
Uno de tus depósitos de nitroso se llenará.



PULSO (Objetivos Adversarios)
El objetivo saldrá volando por los aires.



ESCUDO (Auto-mejora)
Te hace inmune a las mejoras de los enemigos. Si usas el escudo durante coger la bandera, no te la podrán robar mientras la mejora esté activada.



SIGILO (Auto-mejora)
Usa el sigilo para ser invisible e intangible durante unos segundos.



PARAR (Objetivos Adversarios)
Tu objetivo activará repentinamente el freno y el freno de mano.



AVANZAR (Objetivos Adversarios)
Hace que el objetivo acelere y que sus frenos queden desactivados.



MANEJO INVERSO (Objetivos Adversarios)
Hace que la dirección de tu adversario se invierta al instante.



DAÑO x4 (Objetivos Adversarios)
Los adversarios afectados sufrirán cuatro veces el daño normal en todos los impactos.

CONSEJO DURANTE LA CARRERA

1. TURBO DE REBUFO

Cuando sigas de cerca a otro corredor, notarás que su estela se proyecta hacia ti. Esto significa que vas al rebufo y tu indicador de turbo de rebufo comenzará a llenarse. Cuando se llene, pulsa el botón  para dar un acelerón.

2. DERRAPAR CON EL FRENO DE MANO

Si utilizas el freno de mano y pisas el acelerador, las ruedas derraparán. Podrás utilizar el volante para girar y colocarte rápidamente en la dirección adecuada. Al soltar el freno de mano, darás un acelerón que te permitirá recuperar velocidad y volver a la carrera.

3. CONTROL AÉREO

Cuando tu vehículo esté en el aire, después de dar un salto, mantén pulsado el botón L mientras mueves el pad analógico para controlar su trayectoria en el aire y poder colocarlo en una posición de aterrizaje más ventajosa.

4. CONDUCIR A DOS RUEDAS

Para superar espacios estrechos, usa la conducción a dos ruedas. Mantén pulsado el botón L y mueve el pad analógico hacia la izquierda o hacia la derecha para inclinar el peso del coche hacia los lados y conducir sobre dos ruedas. Conducir de esta manera también impedirá que los rivales vayan a tu rebufo.

5. NITROSO

Para disponer de esta funcionalidad, equipa tu vehículo con depósitos de nitroso en el taller. Puedes instalar varios depósitos y cada uno te permitirá dar un acelerón durante una carrera con solo pulsar el botón . Usar el nitroso hará que tu vehículo dé un tremendo acelerón.

6. CAMBIO DE PESO EN MOTOS

Mantén pulsado el botón L mientras giras con una moto para que el piloto incline su peso en favor de la maniobra.

MULTIJUGADOR

CONFIGURAR UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

Primero decide si quieres hospedar una partida o si prefieres unirse a una en curso. Tendrás que elegir con qué vehículo quieres correr. Todos los vehículos y perfiles de vehículos guardados en el taller estarán disponibles en los modos multijugador. Si eres el anfitrión, configura las opciones de la carrera y empieza cuando tengas la cantidad de jugadores deseada (hasta cuatro). Si el anfitrión abandona la carrera o se desconecta, la siguiente persona en unirse se convertirá en el anfitrión para que la partida pueda continuar.

TIPOS DE CARRERAS

Una vez desbloqueadas durante el modo historia, todas las carreras ordenadas, desordenadas y en circuito estarán disponibles en los modos multijugador. Además, podrás elegir varios tipos de carreras exclusivos de estos modos.

CAPTURAR LA BANDERA

Al comenzar este modo, el mapa mostrará una bandera y un punto de entrega. Tendrás que correr hasta la bandera e intentar llevarla al punto de entrega para conseguir un punto. Para robar la bandera al coche que la tenga en su poder, solo tienes que embestirlo. Los puntos necesarios para ganar, el límite de tiempo, la distribución de los equipos y las variantes del juego se indicarán al principio de la carrera. Las variantes incluyen neutral (con dos puntos de entrega) y con bases (con dos banderas y dos puntos de entrega).

PINTAR

Al principio de este modo, habrá varios puntos de control por toda la ciudad. Cuando un vehículo pase por uno, se pintará con su color, aunque ya haya pasado otro vehículo anteriormente. Ganará el primero que consiga pintar un porcentaje determinado de puntos de control con su color o el que tenga más puntos de control de su color cuando termine el tiempo.

PILLA-PILLA

Al principio de la carrera se mostrará un punto de control. El último piloto en llegar hasta él se convertirá en el que "la lleva" y se creará una zona alrededor de su vehículo. El resto de los pilotos podrán conseguir puntos si permanecen dentro de esta zona. Cuanto más te acerques al piloto marcado, más puntos conseguirás, pero si lo tocas, pasarás a ser el piloto marcado. Este modo solo está disponible en Tokio.